

# 개발 계획서

제출일 : 2024년 3월 25일

팀명	8 Team		
참여인원	김승수, 권철민, 유시온		
개발프로젝트 소개			
프로젝트 명	‘복겟 몬스타’		
활동일시	‘24. 03. 22. ~ ‘24. 03. 27.	장소	광주인력개발원 공학1관 2층 드론융합실
주요주제	c언어를 이용해 간단한 게임 프로젝트		
개발목적	제어문, 반복문, 난수, 선택문, 함수를 동원해 게임 구현		
파트별 임무분담	김 승 수	전투 로직	
	권 철 민	메인, 변수 설정	
	유 시 온	문서 작성 및 맵 이동 로직 구현, 총괄	
개발환경	실습실 / 개인pc 사용 / Ubuntu 16.04 Linux os / Visual Studio Code 활용		

구현기능	<p>[시작]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 반 전체 이름, 복이 이름 들어간 배열 생성</li> <li>- 유저 이름 입력</li> <li>- 유저 체력 3000, 회복 포션 3개 보유, 레벨 1 시작</li> </ul> <p>[맵 구현]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- w,a,s,d 입력으로 앞, 뒤 , 좌, 우 맵 이동</li> <li>- 랜덤 확률로 몬스터와 만남</li> </ul> <p>[몬스터 전투]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 복이 인지 확인</li> <li>- 몬스터에게 공격력, 체력 유저 최대 체력에 비례하여 랜덤 지정</li> <li>- 유저 공격력 지정</li> <li>- 1턴에 공격, 아이템, 도망 중 1개 선택 가능</li> <li>- 몬스터 죽이면 회복 포션 랜덤 지급, 최대 체력 랜덤 상승, 레벨 증가</li> </ul> <p>[엔딩]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유저 체력 '0'이면 실패</li> <li>- 복이 죽이면 클리어</li> </ul>
예상 문제점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 배열에 한글 이름 입력 후 출력 문제</li> <li>- 맵 이동 구현</li> <li>- 코드 병합 시 오류</li> </ul>

항 목		03/22	03/23	03 / 24	03 / 25	03 / 26	03 / 27
회의	개발계획서 및 일정표 작성						
	중간점검						
구현	메인						
	로직 / 전투						
	로직 / 맵 구현						
	로직 / 엔딩						
	테스트 및 디버깅						
제출	완료보고서 및 문서 작성						

2024. 03. 25.

요구사항 분석서

요구분석서

유형	분류	설명	
		발생조건/ 세부분류	세부내용
시작	시작	유저이름 입력	scanf() 이름 입력
맵	맵	맵 출력	7*7 이차원 배열로 맵 출력
		맵 구현	a,s,d,w 입력 시 이동 표현
		몬스터 만남	랜덤 숫자(0,1) 로 1이면 몬스터 만남 표현
			복이 인지 아닌지 판단
전투	몬스터 전 투	전투화면	1턴 당 공격, 아이템, 도망 선택 가능
		도 망	확률 30% , 실패 시 몬스터에게 공격 당하고 1턴 끝남
		유저 공격력	(유저 현재 체력/2) * (1~4배)
		몬스터 이름	유저 이름과 중복되지 않은 이름 출력
		몬스터 체력	유저 최대 체력 * (1~3배)
		몬스터 공격력	유저 최대 체력 * (0.5~3배)
		전투 승리	체력 회복 포션 0~10개 랜덤 지급(최대 보유 개수 300개)
			유저 최대 체력 *(120%~250%) 상승 후 재 산정
			레벨 증가
	복 이 전 투	복이 체력	유저 최대 체력 * (5~8배)
		전투 반복	복이 체력 1 이상 일시
종료	엔 디	배드 엔딩	유저 체력 0 이하
		해피 엔딩	복이 체력 0 이하

순서도

